

Mode d'emploi

GARDE

LES pendules d'échecs de Ruhla

Des produits de qualité fabriqués à l'horlogerie de Ruhla,
l'une des plus anciennes d'Allemagne

NOUVEAU Pendule d'échecs numérique

- Boîtier en bois
- 20 programmes prééglés
Programmable selon les modes FIDE /
Fischer / Bronstein



Nouvelles fonctions :

1. La commande par programme permet une programmation entièrement variable de la pendule. Toutes les modifications de programme peuvent donc être effectuées sans changement de circuit dans la production courante. De tels changements de programme ont lieu (modifications des règles FIDE) et il faut toujours s'attendre à de nouvelles modifications.
2. Les pendules sont munies d'écrans à cristaux liquides offrant une lisibilité maximale avec un angle de vue de 160° de tous les côtés (angle de 100-120° sur les modèles standard). Ces écrans ont un diamètre de 65 mm chacun et la taille des caractères pour l'indication du temps de réflexion est de 30 mm. Les affichages sont donc bien visibles, à la fois pour le joueur et l'arbitre.
3. Les supports escamotables augmentent considérablement la stabilité du boîtier en bois et rendent possible une position inclinée de la face avant de la pendule de 10° afin que le joueur bénéficie d'une meilleure visibilité.

La pendule est livrée prête à l'emploi avec deux piles Mignon / AA de 1,5 V.

La durée de vie de piles alcalines neuves est de 2000 heures de jeu.

Indicateur de batterie faible, indicateur de fin de partie, fonction buzzer et compteur de coups

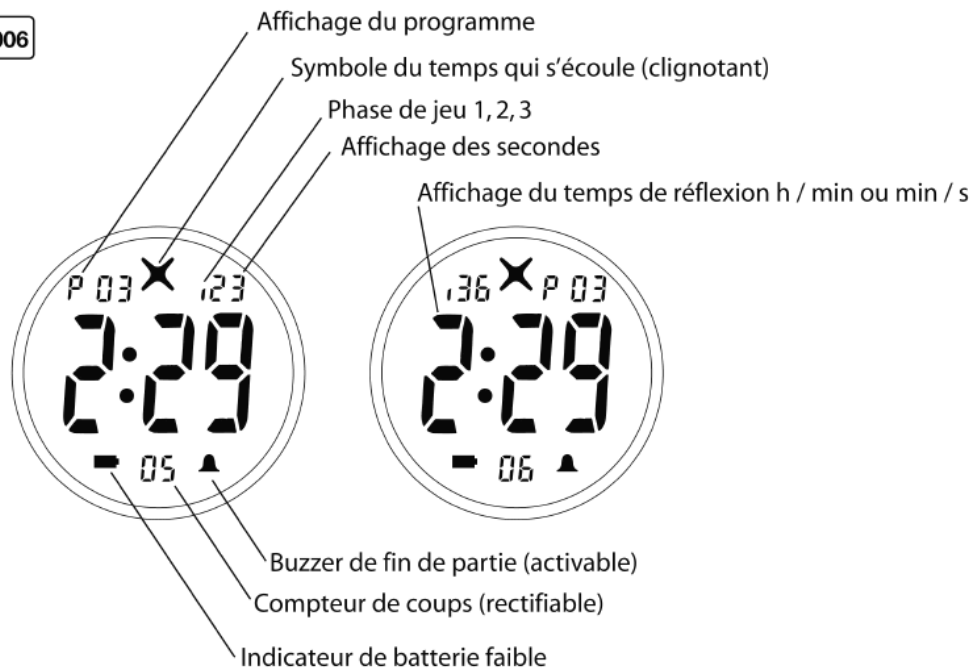
 **GARDE® ruhla - uhren**

e-mail: garde-uhren@t-online.de

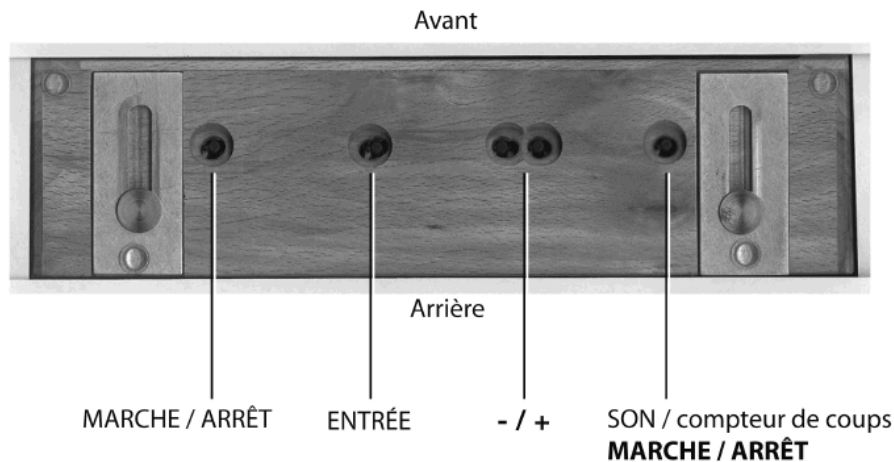
MADE IN GERMANY

Internet: www.garde.de

Tél : +49 (0)36929 70 - 0
Fax : +49 (0)36929 70 - 104



Vue de la face arrière du boîtier



Boutons

- Boutons-poussoirs

La pendule possède deux boutons-poussoirs situés sur le dessus du boîtier. En position neutre, les deux pendules sont arrêtées.

- Bouton « entrée »

Le bouton « entrée » sert à activer le mode programme (**v. sélection du programme**) ou à redémarrer (**v. commencer une nouvelle partie**) et à confirmer les modifications du temps de réflexion et de l'incrément (**v. modifier les temps de réflexion et phases de jeu**).

- Bouton « plus »

Le bouton « plus » permet de modifier le programme (**v. sélection du programme**) ou le temps de réflexion et l'incrément (**v. modifier les temps de réflexion et phases de jeu**).

- Bouton « moins »

Le bouton « moins » permet de modifier le programme (**v. sélection du programme**) ou le temps de réflexion et l'incrément (**v. modifier les temps de réflexion et phases de jeu**).

- Bouton « son »

Sert à activer ou désactiver l'émetteur de signaux sonores et à activer ou désactiver le compteur de coups. Si l'émetteur de signaux sonores est activé, un signal sonore retentit à chaque fois que le temps de réflexion a été dépassé.

Le compteur de coups est activé lorsque le bouton « son » est maintenu enfoncé pendant 2 secondes après activation de la fonction son. En revanche, le compteur de coups n'est pas mis en marche lorsque le bouton « son » est seulement enclenché pendant 2 secondes. Le compteur de coups peut être rectifié (**v. temps de réflexion**).

- Bouton « marche/arrêt »

Lorsque la pendule est mise en marche, le dernier score s'affiche. La pendule est seulement fonctionnelle quand les boutons-poussoirs sont remis dans la position qu'ils avaient au moment où la pendule a été éteinte.

La pendule s'allume avec le bouton **MARCHE/ARRÊT**.

Phases de jeu

Selon le programme sélectionné, une partie peut s'articuler en plusieurs phases (max. 3 phases). Chaque phase peut posséder un temps de réflexion différent durant lequel le nombre de coups minimum fixé doit être effectué.

La phase de jeu en cours est indiquée par des bâtons (**I**, **II** ou **III**) situés à gauche de l'affichage des secondes. Au moment du changement de phase, le bâton clignote sur l'écran du premier joueur qui passe au temps de réflexion suivant. Pendant la partie, le symbole en forme d'étoile du joueur qui doit effectuer le prochain coup clignote. Pendant les 10 dernières minutes, l'affichage normal des secondes disparaît. Les secondes sont indiquées par les chiffres qui représentent normalement les minutes et les minutes par les chiffres qui représentent normalement les heures. Ce mode est reconnaissable au fait que les deux points qui séparent généralement les heures des minutes sont remplacés par un simple point. Si le temps de réflexion de la dernière phase de jeu est dépassé, la pendule du joueur concerné s'arrête, l'étoile ne clignote plus et le mot **FIN** apparaît sur l'écran. Si l'émetteur sonore est activé, un signal retentit (**v. boutons**, bouton « son »). L'autre pendule continue de tourner et fonctionne encore lorsque le bouton-poussoir correspondant est appuyé.

Commencer une nouvelle partie

Pour lancer une nouvelle partie, les boutons-poussoirs doivent être placés en position neutre (**v. boutons**). Appuyer ensuite sur « entrée ». Les étoiles de l'affichage se mettent alors à clignoter pendant environ trois secondes. Si le bouton « entrée » est de nouveau actionné durant le clignotement, la pendule passe alors en mode démarrage. Les modifications du temps de réflexion et de l'incrément

(**v. modifier les temps de réflexion**) sont conservées.

Pour restaurer la configuration usine des temps de réflexion et de l'incrément, le mode programme (**v. sélection du programme**) doit être activé. Il faut ensuite changer de programme puis repasser au mode réglé à l'origine.

Les temps de réflexion et l'incrément ne peuvent pas être réinitialisés pour les modes à programmation libre 5, 16, 17 et 18.

Modifier les temps de réflexion.

Les temps de réflexion et l'incrément peuvent être réglés différemment pour la pendule de droite et la pendule de gauche. D'abord, il convient de placer les boutons-poussoirs en position neutre. Ensuite, une fois le bouton « plus » ou « moins » actionné, l'affichage des secondes commence à clignoter. Le réglage des secondes peut être modifié en appuyant une nouvelle fois sur le bouton « plus » ou « moins ». La saisie est validée en actionnant le bouton « entrée » (**v. boutons**). Puis, le réglage des secondes peut être effectué pour la pendule de droite. Chaque réglage doit être validé en appuyant sur le bouton « entrée ». Toutes les possibilités de réglage du programme en question, y compris la correction du compteur de coups, sont passées en revue.

Pour mieux s'orienter, il est possible d'utiliser l'affichage des phases et de l'incrément (**v. phases de jeu**). Lors du réglage de l'incrément, l'affichage des heures et des minutes est remplacé par des traits horizontaux.

Sélection du programme

Pour sélectionner un nouveau programme, il convient d'abord de placer les boutons-poussoirs en position neutre. Après avoir appuyé sur le bouton « entrée », les deux étoiles de l'écran clignotent pendant 3 secondes.

Si le bouton « plus » ou « moins » est actionné pendant le clignotement, l'affichage du programme se met à clignoter. La pendule se trouve alors en mode programme. Le programme peut être sélectionné en appuyant sur le bouton « plus » ou « moins ». Le choix du programme doit être confirmé en appuyant sur « entrée ».

Remplacement des piles

Les piles doivent être remplacées dès que l'indicateur de batterie faible apparaît de manière permanente sur un ou sur les deux écrans. Après l'apparition de l'indicateur, le bon fonctionnement de la pendule est assuré pendant encore 10 secondes de jeu.

Retirer la partie inférieure de l'arrière du boîtier en desserrant les vis. Veiller à bien respecter la polarité lors de l'insertion des nouvelles piles. Un bouton « reset » est installé sur la carte imprimée, à droite du compartiment réservé aux piles. Il permet de rétablir la configuration usine de toute la pendule. Ce bouton n'est pas nécessaire pour le fonctionnement normal durant les parties.

Programmes

n° de progr.	Type de programme	Phase de jeu I	Phase de jeu II	Phase de jeu III
P 00	Standard – sans incrément	2 : 00 h (40 c)	1 : 00 h	–
P 01	FIDE – tournoi avec incrément	2 : 00 h (40 c)	1 : 00 h (20 c)	0 : 15 h + 30s/coup additionnel
P 02	Blitz – sans incrément	5.00 min	–	–
P 03	FIDE – tournoi sans incrément	2 : 00 h (40 c)	1 : 00 h (20 c)	0 : 30 h
P 04	FIDE – rapide sans incrément	0 : 30 h	–	–
P 05	FIDE – rapide programmable sans incrément	0.01 - 60.00 min	–	–
P 06	FISCHER – Blitz avec incrément	3.00 min + 2s/coup additionnel	–	–
P 07	FIDE – tournoi avec incrément	1 : 30 h (40 c) + 30s/coup additionnel	0 : 15 h + 30s/coup additionnel	–
P 08	FIDE – tournoi avec incrément	1 : 40 h (40c)	0 : 30 h + 30 s/coup additionnel	–
P 09	BRONSTEIN – Blitz 1 phase	5.00 min + 3s/coup non additionnel	–	–
P 10	BRONSTEIN – tournoi 2 phases	1 : 20 h + 1.00 min/coup non additionnel	0 : 40 h + 1.00 min/coup non additionnel	–
P 11	BRONSTEIN – tournoi 3 phases	1 : 20 h + 1.00 min/coup non additionnel	0 : 40 h + 1.00 min/coup non additionnel	0 : 20 h + 1.00 min/coup non additionnel
P 12	Mode FIDE 1 phase avec incrément ajouté/coup	1 : 00 h	10 s/coup additionnel pour les deux côtés	–
P 13	Mode FIDE 1 phase avec incrément ajouté/coup	1 : 00 h	10 s/coup additionnel double pour les blancs lorsque les noirs changent en premier de temps de réflexion	–
P 14	Mode FIDE 2 phases avec incrément ajouté/coup	1 : 30 h (30 c)	0 : 30 h (10 c)	20 s/coup additionnel pour les deux côtés
P 15	Mode FIDE 2 phases avec incrément ajouté/coup	1 : 30 h (30 c)	0 : 30 h (10 c)	20 s/coup additionnel double pour les blancs lorsque les noirs changent en premier de temps de réflexion
P 16	Mode FISCHER / FIDE 3 phases avec incrément/coup programmable	0.01 min jusqu'à 9:59 h +0.01 min jusqu'à 1.00 min incrément additionnel pour les deux côtés	0.01 min jusqu'à 1:00 h +0.01 min jusqu'à 1.00 min incrément additionnel pour les deux côtés	0.01 min jusqu'à 1:00 h +0.01 min jusqu'à 1.00 min incrément additionnel pour les deux côtés
P 17	Mode FISCHER / FIDE 3 phases avec incrément/coup programmable	Temps comme P16 mais pour les blancs, incrément double lorsque les noirs changent en premier de temps de réflexion	Temps comme P16 mais pour les blancs, incrément double lorsque les noirs changent en premier de temps de réflexion	Temps comme P16 mais pour les blancs, incrément double lorsque les noirs changent en premier de temps de réflexion
P 18	BRONSTEIN – tournoi 3 phases avec incrément/coup programmable	Temps comme P16 incrément non additionnel pour les deux côtés	Temps comme P16 incrément non additionnel pour les deux côtés	Temps comme P16 incrément non additionnel pour les deux côtés
P 19	Sablie	5.00 min	–	–